De Kraftwerk à ARCA: Uma história audiovisual da música eletrônica

Apresentacão &
plano de curso para **FILE 2026**

FOR AN ART DIRECTION 2026

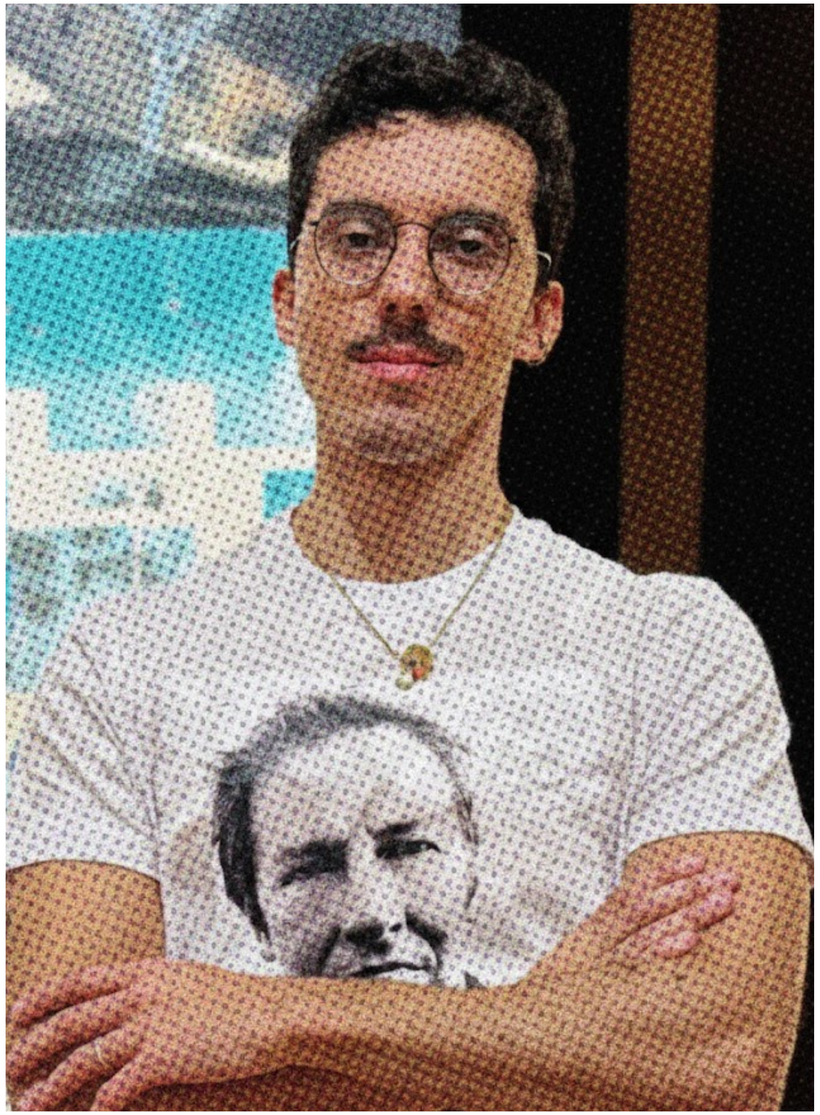
MATHEUS GOUTHIER

Fundador & Pesquisador, For an Art Direction

Matheus Gouthier é artista e pesquisador em direção de arte e cultura audiovisual, com atuação voltada às interseções entre música, imagem e tecnologia. À frente do **For An Art Direction**, desenvolve investigações e projetos que articulam linguagem visual, performance digital e pensamento crítico sobre estética contemporânea.

Sua pesquisa recebeu apoio e interlocução de artistas como **Jonathan Zawada, Mark Pritchard, Mat Maitland, Jaime Martinez e Jean-Yves Leloup.**

Já colaborou com instituições como a **Philharmonie de Paris / Musée de la Musique**, o **Design Museum** e a **Biblioteca Mário de Andrade**, desenvolvendo projetos e pesquisas voltados à **cultura musical, memória audiovisual e arte contemporânea**.



FORMATO

Palestra expandida / Aula-conferência

Duração de **aprox. 90 minutos** (ou 120 min)

Formato expositivo + análise audiovisual

Uso de recursos como projeção de vídeos, exibição de samplers, trechos históricos, imagens

OBJETIVO GERAL

A proposta investiga **a evolução da linguagem audiovisual da música eletrônica** como um dos principais laboratórios estéticos da cultura digital.

Da ambição de criar com computadores e teclados uma "***Gesamtkunstwerk"*** (obra de arte completa) no projeto de **Kraftwerk** às construções identitárias e pós-digitais de **Arca**, o arco histórico da palestra contempla múltiplos artistas — dos anos 1970 aos dias de hoje —, cenas e experimentações que consolidaram a música eletrônica como campo expandido entre arte, tecnologia e rede.

Fundamentada em referenciais das **artes visuais**, da **new media art** e da **música**, a palestra propõe uma leitura crítica de um formato que, desde sua origem, desafia o status quo e redefine as noções de **suporte, autoria e experiência estética**.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Mapear a relação entre arte digital, música e imagem na cultura contemporânea.
- Compreender a cena eletrônica como laboratório estético e espaço de experimentação audiovisual.
- Analisar cases de artistas visuais e digitais na música contemporânea, como **Jonathan Zawada**, **Olafur Eliasson e Grimes**.
- Discutir as relações entre corpo, máquina, redes e inteligência artificial na produção audiovisual fonográfica atual.

JUSTIFICATIVA

A música eletrônica consolidou-se como um dos **principais campos de experimentação estética da cultura digital**, articulando **som, imagem e tecnologia**. **O Brasil vem se destacando como um dos países com maior vitalidade nessa cena**, com o fortalecimento de coletivos, DJs, produtores e artistas audiovisuais que dialogam com circuitos internacionais. Diante desse crescimento, torna-se fundamental **oferecer um contexto histórico e crítico** que situe essa produção em uma genealogia mais ampla — da modernidade tecnológica de Kraftwerk às experimentações pós-digitais de Arca. **A contextualização histórica é necessária para qualificar o debate, fortalecer a formação crítica e reconhecer a música eletrônica como campo expandido das artes contemporâneas**.

PLANO DETALHADO

O Gesamtkunstwerk Digital
Das vanguardas de Marcel Duchamp e Luigi Russolo ao surgimento dos sintetizadores, com Wendy Carlos e Kraftwerk, analisando a consolidação da música eletrônica como projeto audiovisual total.

Cultura Rave e Espacialidade
A cultura clubber no Reino Unido e a rave como experiência imersiva coletiva, em diálogo com artistas da luz e do espaço como Dan Flavin, James Turrell e Olafur Eliasson.

O Robô Performer e a Era do Vídeo
A construção do artista-máquina com Daft Punk, o videoclipe e a presença da eletrônica no cinema e no espaço expositivo, aproximando pista e museu.

Glitch, Pós-Internet e Transdigital
A estética do erro e da cultura digital na obra de Arca, o selo PC Music com A. G. Cook e SOPHIE, e colaborações audiovisuais com Jonathan Zawada e Flume.

Síntese e Debate
Panorama crítico das transformações da música eletrônica e discussão sobre corpo, máquina, redes e inteligência artificial.

METODOLOGIA

Aula expositiva
com análise crítica

Exibição de Trechos
(Obras, samples, clipes)

Análise de
Conteúdo

Discussão
Com Público

PÚBLICO ALVO

ARTISTAS DIGITAIS

ESTUDANTES DE ARTE & COMUNICAÇÃO

DESIGNERS

PRODUTORES CULTURAIS

CENA CLUBBER

PESQUISADORES DA CENA ELETRÔNICA

ADMIRADORES DA ARTE CONTEMPORÂNEA

DIFERENCIAL

A palestra ultrapassa a abordagem musical tradicional ao investigar **a música eletrônica como construção de uma linguagem audiovisual sistêmica**, situada na intersecção entre **arte, tecnologia e cultura digital**.

Articula história, estética e pensamento crítico a partir de referenciais diversos — como **Nicolas Bourriaud, Pierre Bourdieu, Roy Shuker**, **Lucia Santaella, Byung-Chul Han** & **Susan Sontag** — propondo uma leitura transversal que conecta prática artística, contexto histórico e reflexão crítica.

O diferencial reside na integração entre repertório histórico, análise de casos contemporâneos e fundamentação teórica consistente, oferecendo ferramentas para **compreender o audiovisual da música eletrônica como fenômeno estético, cultural e político do presente**.

NECESSIDADES TÉCNICAS

Para realização da palestra, o equipamento necessário será somente:

- **SISTEMA DE SOM ADEQUADO** (Microfone, Caixas de Som)
- **CABO HDMI**
- PROJETOR HD / DATASHOW
- POSSIBILIDADE DE REPRODUÇÃO DE **TRECHOS DE SOM E VÍDEO**